NTR-B3RP-ITA

Pokémon RANGER
TRACCE DI LUCE

MANUALE DI ISTRUZIONI

(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA)

[0610/ITA/NTR]

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.

Grazie per aver scelto la scheda di gioco *Pokémon™ Ranger: Tracce di luce* per le console della serie Nintendo DS™.

IMPORTANTE: prima di usare la console, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente le precauzioni per la salute e la sicurezza incluse nel presente manuale. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Consultare il libretto di informazioni su classificazione per età, garanzia del software e come contattarci per maggiori dettagli sul servizio informazioni e sulla garanzia. Conservare questi documenti come riferimento.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

IMPORTANTE: l'uso di dispositivi illegali con le console della serie Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.

© 2010 POKÉMON.
© 1995–2010 NINTENDO/CREATURES INC./GAME FREAK INC. DEVELOPED BY CREATURES INC.
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO.

MODALITÀ WIRELESS CON PIÙ SCHEDE
QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SCHEDA PER CIASCUN GIOCATORE.

NINTENDO Wi-Fi CONNECTION
QUESTO GIOCO È COMPATIBILE CON LA NINTENDO Wi-Fi CONNECTION.

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Nintendo DS™ è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, la console è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua, consulta il manuale di istruzioni della console.

Il titolo del gioco presente sulla scheda di gioco per Nintendo DS è differente dal titolo italiano perché questa scheda DS è utilizzata in tutta Europa. Buon divertimento con il tuo nuovo software.

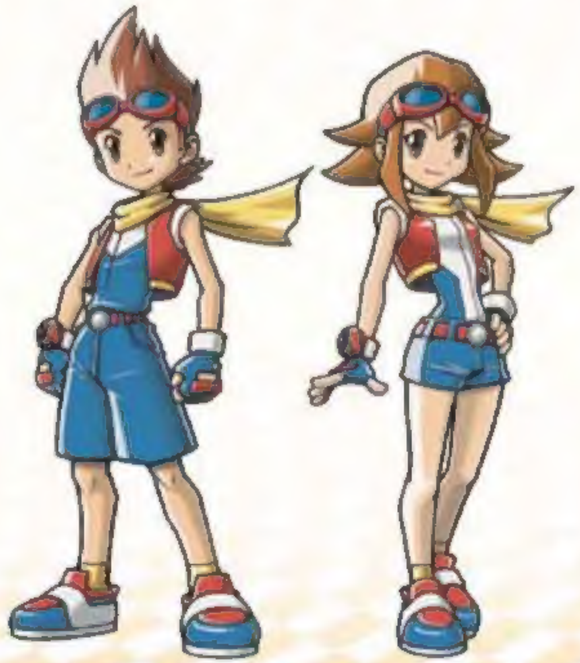
Indice

- Chi sono i Pokémon Ranger 04
- Come si gioca 05
- Comandi di base 06
- Cominciare a giocare 10
- Menu dello Styler 13
- Salvare la tua avventura 20
- Catturare i Pokémon 22
- Effettuare catture con l'aiuto di un Pokémon 27
- Missioni e incarichi 30
- Modalità grafema 31
- Mosse 32
- Modalità di comunicazione 34
- Riconoscimenti 45

CHI SONO I POKÉMON RANGER

I Pokémon Ranger sono persone che, con l'aiuto dei Pokémon, difendono la pace e la tranquillità. Ogni Ranger è equipaggiato con uno Styler di cattura che usa per veicolare i sentimenti di amicizia verso i Pokémon. I Ranger si adoperano senza sosta per far sì che il mondo sia un posto tranquillo per le persone e per i Pokémon.

Styler di cattura



Al protagonista di *Pokémon™ Ranger: Tracce di luce* è stato assegnato un compito importantissimo: scoprire cosa sta accadendo nella regione di Oblivia e proteggere i Pokémon da un malvagio gruppo di malintenzionati che intende sfruttarli per i propri scopi. Risolvi il caso e riporta la pace nella regione di Oblivia!

NOTA: in *Pokémon Ranger: Tracce di luce* puoi scegliere se giocare nei panni di un ragazzo o di una ragazza. La tua scelta, tuttavia, non condizionerà il corso della storia.

COME SI GIOCA

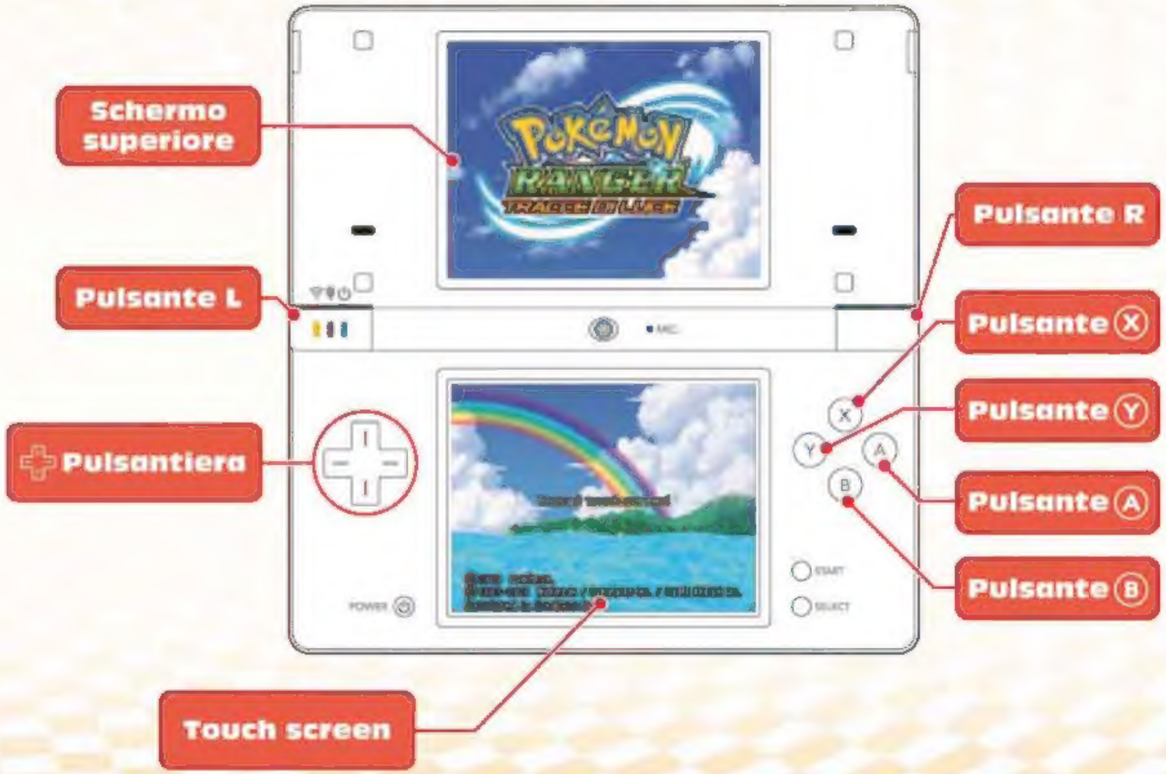
Il tuo compito principale sarà quello di risolvere il mistero che si cela nella regione di Oblivia. Avvicinati alla soluzione del caso completando una missione dopo l'altra. Attenzione però, perché molte di queste missioni non potranno essere completate con le tue sole forze. Non esitare quindi ad affidarti all'aiuto dei Pokémon per portarle a termine!

Ogni Pokémon Ranger può stabilire un forte legame con un Pokémon selvatico trasmettendogli i suoi sentimenti grazie alla cattura (vedi pag. 22). Il Pokémon selvatico che è stato catturato accompagnerà il Ranger e potrà prestargli aiuto quando necessario. Supera le difficoltà che ti si presentano con l'aiuto dei Pokémon e porta così a termine le tue missioni.

Un Ranger può portare con sé e tenere sempre al suo fianco un Pokémon compagno. Il tuo Pokémon compagno ti sarà di vero aiuto nel corso delle tue avventure.

COMANDI DI BASE

Le operazioni di base vengono effettuate toccando o facendo scorrere lo stilo sul touch screen. Si possono effettuare anche tramite i pulsanti.



NOTA: La figura è un esempio di visualizzazione su una console Nintendo DSi™.

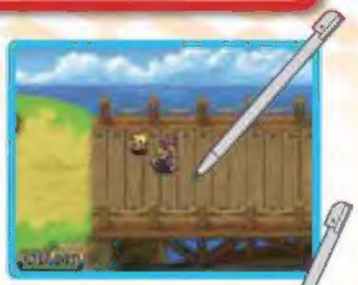
Touch screen	Tocca il touch screen con lo stilo per far muovere il protagonista in quella direzione. Il touch screen viene usato anche per parlare con le persone ed esaminare oggetti. Quando viene visualizzato un testo o un dialogo, tocca lo schermo per far avanzare il testo.
Pulsante (X)	Premi quando sei in volo per visualizzare la lista delle destinazioni.
Pulsante (Y)	Premi per nascondere o visualizzare i Pokémon che ti accompagnano.
Pulsantiera	Premi una direzione per muovere il protagonista.
Pulsante (A)	Premi per selezionare SÌ, esaminare oggetti, parlare a qualcuno di fronte al protagonista o far avanzare il testo.
Pulsante (B)	Premi per selezionare NO, tornare indietro di una pagina nei menu o cancellare una mossa (vedi pag. 32).
Pulsante L	Premi per accedere alla **modalità grafema** (vedi pag. 31).
Pulsante R	Premi per accedere al **menu dello Styler**.

- Chiudendo la console Nintendo DS durante il gioco, si attiverà automaticamente la **modalità riposo**. Aprendo nuovamente il Nintendo DS, il gioco riprenderà da dove era stato interrotto. Chiudendo la console Nintendo DS mentre si è connessi alla Rangernet o quando si sta giocando con altri giocatori tramite la comunicazione wireless DS, non si attiverà la **modalità riposo**, ma **la modalità di risparmio energetico**.
- START e SELECT non sono utilizzati.
- Ricorda di fare una pausa se le tue mani cominciano a essere stanche.

Operazioni di base

Muoversi

Tocca il touch screen con lo stilo per far muovere il protagonista in quella direzione. Il protagonista può anche essere spostato utilizzando ✣.

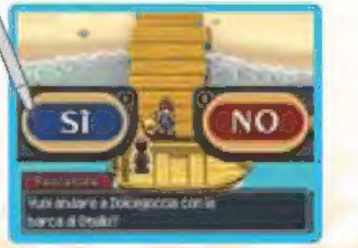


Parlare

Tocca un personaggio con lo stilo per parlare con lui. Puoi parlare con qualcuno anche premendo (A) quando il protagonista si trova di fronte a quel personaggio.

Fare una scelta

Può capitarti di dover fare una scelta del tipo SÌ/NO quando parli con qualcuno o in altre circostanze. Tocca SÌ oppure NO sul touch screen per effettuare la tua scelta. Puoi anche selezionare SÌ premendo (A), oppure NO premendo (B).



Esaminare

Tocca un Pokémon o un ostacolo con lo stilo per visualizzare delle informazioni a riguardo sullo schermo superiore (vedi pag. 32). Puoi leggere cartelli ed esaminare altri oggetti toccandoli con lo stilo oppure premendo Ⓐ quando il protagonista si trova di fronte ad essi.

Mostra/nascondi i Pokémon amici

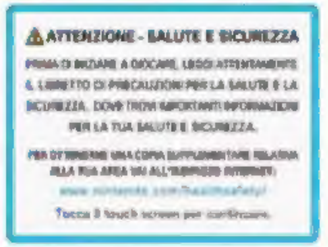
Tocca il protagonista con lo stilo per far apparire o per nascondere i Pokémon amici. In alternativa puoi premere Ⓨ.

COMINCIARE A GIOCARE

Come iniziare

❶ Prima di tutto, assicurati che la console Nintendo DS sia spenta. Inserisci la scheda di gioco *Pokémon Ranger: Tracce di luce* nell'alloggiamento scheda sul retro finché non senti uno scatto.

❷ Accendi la console e apparirà lo **schermo salute e sicurezza**, mostrato qui a destra. Dopo averlo letto attentamente, tocca il touch screen.



❸ Se stai utilizzando una console Nintendo DSi/ Nintendo DSi™ XL, tocca semplicemente l'icona di *Pokémon Ranger: Tracce di luce*.

❹ Se invece utilizzi un Nintendo DS/DS Lite, tocca il pannello POKÉMON RANGER: TRACCE DI LUCE per avviare il gioco. Se la **modalità di avvio** del Nintendo DS/ DS Lite è impostata su MODALITÀ AUTOMATICA, il gioco si avvierà automaticamente. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console.

NOTA: "console Nintendo DS" è un termine generico che si può riferire al Nintendo DS, al Nintendo DS™ Lite, al Nintendo DSi e al Nintendo DSi XL.

NOTA: in questo manuale di istruzioni, le immagini con le cornici rosa raffigurano lo schermo superiore, mentre quelle con le cornici blu indicano il touch screen.

Iniziare una nuova partita

Come Cominciare

NOTA: Scegli NUOVA PARTITA per iniziare una nuova avventura. Se inizi una Nuova Partita e salvi i tuoi dati di gioco, cancellerai ogni dato di gioco già esistente (questo significa che non potrai più recuperare i dati salvati in precedenza).

Scegli un protagonista maschio o femmina

Per prima cosa, seleziona con lo stilo il ragazzo o la ragazza che appaiono sullo schermo per scegliere un protagonista maschio o femmina.

NOTA: il sesso e il nome del protagonista non potranno più essere modificati una volta confermati.

Dai un nome al protagonista

Una volta iniziata la storia ti sarà chiesto di dare un nome al protagonista. Tocca le lettere sulla tastiera per comporre il nome. Per correggere un eventuale errore, tocca la freccia verso sinistra e cancellerai l'ultimo carattere inserito. Quando hai finito, seleziona OK per salvare il nome del tuo personaggio (se tocchi OK senza inserire un nome, il protagonista si chiamerà automaticamente Martino o Marina).

Continuare una partita salvata

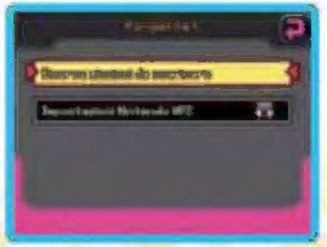
Tocca CONTINUA per riprendere il gioco dall'ultimo Punto di salvataggio.

Se hai sospeso una partita in corso, ti verrà proposta un'opzione del tipo SÌ/NO.

- **Per ulteriori informazioni sui Punti di salvataggio, consulta** pagina 20.
- **Per ulteriori informazioni su come sospendere il gioco, consulta** pagina 21.

Attenzione: non è possibile eliminare i dati salvati, puoi solo sovrascriverli.

Rangernet

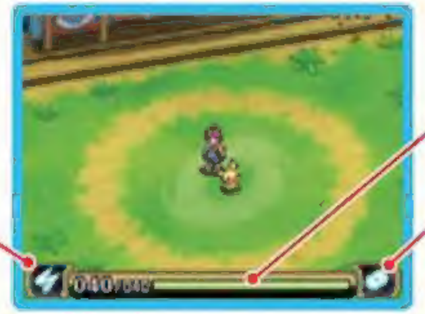


Seleziona RANGERNET per scaricare nuove missioni aggiuntive dalla Nintendo WFC e, in seguito, giocarle (vedi pag. 41).

Ricorda che per scaricare le missioni è necessario disporre di un router wireless compatibile e di un accesso Internet a banda larga. Per maggiori informazioni visita support.nintendo.com

MENU DELLO STYLER

Quando il tuo personaggio è in esplorazione, puoi aprire il **menu dello Styler** toccando l'icona Ranger in basso a destra sul touch screen o premendo il pulsante R. Qui vengono visualizzate diverse icone corrispondenti alle diverse funzioni dello Styler. Tocca l'icona della funzione che desideri per accedervi. Per ritornare al gioco, tocca l'icona con la freccia, in alto a destra sul touch screen.



Modalità Grafema:
pagina 31

Energia dello Styler

Icona Ranger

STATO:
pagina 14

PERSONALIZZA:
pagina 18

INCARICHI:
pagina 16

MAPPA:
pagina 17

LIBERA:
pagina 16

LISTA GRAFEMI:
pagina 19

NAVIGATORE:
pagina 15

GLOSSARIO:
pagina 17

SOSPENDI:
pagina 19

Pokémon amici

Se tocchi l'icona Ranger, i tuoi Pokémon amici verranno visualizzati sullo schermo superiore.

La condizione del protagonista

Toccando l'icona STATO nel **menu dello Styler**, sullo schermo superiore verranno visualizzati il nome del protagonista, i Punti Esperienza necessari per raggiungere il prossimo livello e altri dati. Sul touch screen comparirà un riassunto della storia fino al punto in cui si è arrivati e gli obiettivi successivi.

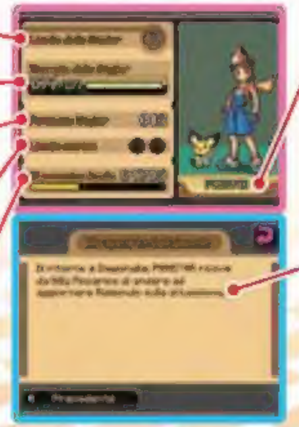
LIVELLO DELLO STYLER

ENERGIA DELLO STYLER

POTENZA DELLO STYLER

LIVELLO DI CARICA

Punti esperienza necessari per salire di livello



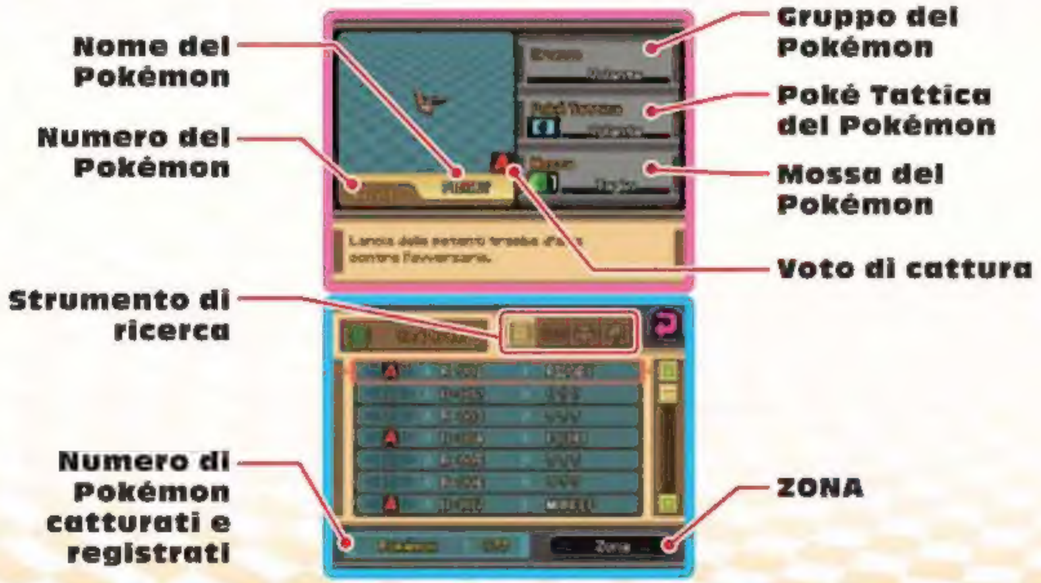
Nome del protagonista

Riassunto della storia e gli obiettivi successivi

Navigatore

Il Navigatore registra i dati dei Pokémon catturati e li elenca secondo un particolare ordine numerico utilizzato solo dai Ranger.

Le informazioni riguardanti il Pokémon selezionato sul touch screen vengono visualizzate sullo schermo superiore. Toccando le icone sul touch screen puoi inoltre visualizzare l'elenco dei Pokémon secondo il loro numero, in ordine alfabetico, in base alla Poké Tattica o al tipo di mossa.



Toccando ZONA, sullo schermo apparirà una mappa che mostra il luogo di origine del Pokémon selezionato.

Libera

I Pokémon amici possono essere liberati in ogni momento toccando LIBERA. A volte dovrai liberare un Pokémon se ne hai catturati più del numero permesso. Quando stai per liberare un Pokémon, tutti i tuoi Pokémon amici vengono mostrati sul touch screen. Tocca quello che vuoi liberare e poi tocca LIBERA in basso sul touch screen. I Pokémon liberati faranno ritorno al luogo dove vivevano prima di venire catturati.

Per ulteriori informazioni su come liberare i Pokémon, consulta pagina 29.

Se un Pokémon amico viene colpito durante una Poké Tattica, viene automaticamente liberato.

Incarichi

Il touch screen mostra la lista di tutti gli incarichi che hai accettato, completato o che stai ancora svolgendo. Tocca ogni incarico per visualizzare sullo schermo superiore informazioni a riguardo. Puoi elencare gli incarichi secondo i seguenti criteri: VEDI TUTTO, IN CORSO o COMPLETATI.

Per ulteriori informazioni sugli incarichi, consulta pagina 30.

Mappa

La mappa di tutta la regione di Oblivia viene visualizzata sul touch screen. La tua posizione è indicata da un'icona e i luoghi che hai visitato saranno evidenziati. Toccando alcuni luoghi verrà visualizzata una lente d'ingrandimento. Tocca la lente d'ingrandimento per vedere una mappa dettagliata della zona.

Glossario

Il glossario fornisce descrizioni dettagliate delle tecniche e dei termini usati in *Pokémon Ranger: Tracce di luce*. Le voci del glossario sono suddivise in tre categorie: TERMINI, GIOCO e CATTURA. Tocca la categoria che desideri per vedere le voci contenute in essa. Quando hai selezionato una voce, tocca le frecce sul touch screen per scorrere le pagine. Il glossario si aggiorna automaticamente man mano che avanzi nel gioco.

Personalizza

Proseguendo nella tua avventura potrai, a un certo punto, migliorare alcune qualità del tuo Styler di cattura. Ci sono molti aspetti che puoi selezionare e migliorare. Questa funzione è detta Personalizza Styler.

Per personalizzare lo Styler saranno necessari dei Punti Ranger. Riceverai Punti Ranger ogni volta che completi una missione o un incarico e quando catturi un Pokémon per la prima volta con voto di cattura S.

Per ulteriori informazioni sulle missioni e sugli incarichi, consulta pagina 30.

Tocca ▲ per aumentare il livello di una voce della lista. Tocca ▼ per abbassarne il livello. Seleziona RIPRISTINA per annullare le modifiche.

Quando hai deciso cosa migliorare e in che quantità, tocca LIV.+.

Una volta confermato, sarà impossibile riavere i Punti Ranger spesi, quindi fai particolare attenzione quando personalizzi il tuo Styler.

Stato attuale dello Styler

Numero attuale di Punti Ranger

Punti Ranger necessari per la modifica selezionata

Lista grafemi

Questa funzione verrà aggiunta allo Styler del protagonista a un certo punto dell'avventura.

Alcuni Pokémon che hanno instaurato un legame speciale con il protagonista metteranno a sua disposizione le loro abilità. Questa lista ti permette di registrare i grafemi del Ranger da usare per richiamare i Pokémon. I grafemi salvati possono essere riscritti più volte. Usa la **Modalità Grafema** per richiedere l'aiuto di un Pokémon.

Per ulteriori informazioni sulla Modalità Grafema, consulta pagina 31.

Sospendi

Puoi sospendere il gioco durante una partita, per poi riprenderlo dal punto esatto in cui lo avevi interrotto.

Per ulteriori informazioni sulla sospensione, consulta pagina 21.

SALVARE LA TUA AVVENTURA

Esistono due modi per salvare i tuoi progressi e poter così riprendere il gioco in seguito.

Punto di salvataggio

Puoi salvare la partita toccando i Punti di salvataggio che troverai nei villaggi o durante le tue esplorazioni. Ti sarà chiesto se vuoi salvare e potrai rispondere toccando SÌ oppure NO. Una volta salvata la partita, potrai riprenderla scegliendo CONTINUA la volta successiva che vorrai giocare.

- Dopo alcuni eventi particolari, il gioco verrà salvato in automatico.
- Non spegnere la console mentre stai salvando

Punto di salvataggio

Se cominci una nuova partita e poi effettui un salvataggio, tutti i dati di gioco precedentemente salvati verranno sovrascritti. Questo significa che i vecchi dati saranno persi.

Sospendi

Seleziona SOSPENDI nel **menu dello Styler** per sospendere il gioco in qualsiasi momento. Ti sarà chiesto se vuoi sospendere la partita e potrai rispondere toccando SÌ oppure NO. Una volta sospesa la partita, la console Nintendo DS può essere spenta. Quando il Nintendo DS verrà riacceso, sarà possibile riprendere a giocare con i dati della partita in sospeso.

NOTA: I dati della partita in sospeso non vanno a sovrascrivere i dati del Punto di salvataggio

La prossima volta che giocherai a *Pokémon Ranger: Tracce di luce* ti sarà chiesto se vuoi riprendere a giocare da dove avevi sospeso la partita, come mostrato qui a destra.

Una volta utilizzati per riprendere il gioco, i dati della partita in sospeso verranno cancellati. Utilizza un Punto di salvataggio per non rischiare di perdere i tuoi progressi.

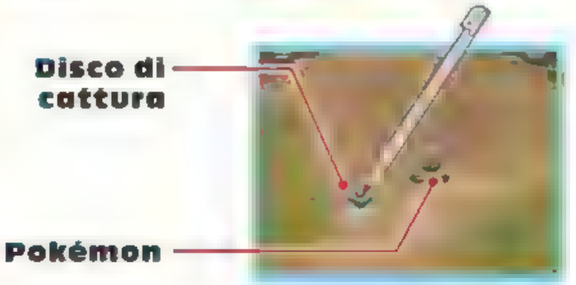
Rispondendo NO, ti verrà chiesto se vuoi cancellare i dati della partita sospesa, come mostrato qui a destra. A questo punto, se scegli Sì i dati della partita sospesa verranno cancellati e tornerai alla **schemata del titolo**. Seleziona CONTINUA nel **menu principale** per ripredere il gioco dall'ultimo Punto di salvataggio che hai utilizzato.

CATTURARE I POKÉMON

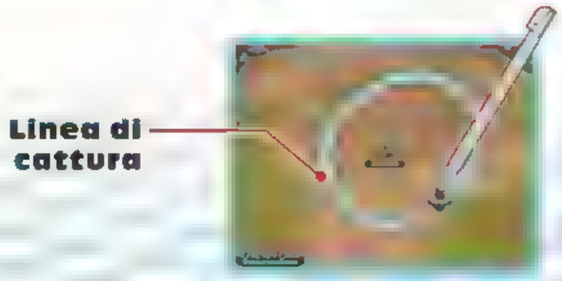
Farsi amici i Pokémon

Con "cattura" s'intende una tecnica con cui farsi amici i Pokémon selvatici stabilendo con loro un forte legame. Una volta catturati, i Pokémon accompagnano il protagonista finché non vengono liberati o non gli prestano aiuto. Una cattura si effettua utilizzando lo stilo (Disco di cattura).

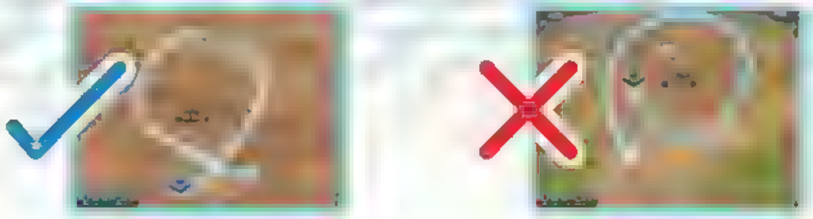
Quando il protagonista s'imbatte in un Pokémon selvatico, sul touch screen viene visualizzato lo **schermo di cattura**.



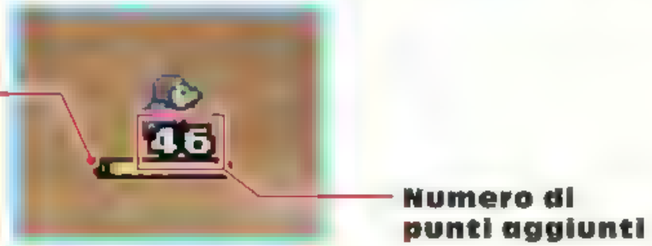
Quando compare lo **schermo di cattura**, tocca il touch screen con lo stilo. Nel punto in cui lo stilo tocca lo schermo apparirà il Disco di cattura. Questo scomparirà non appena lo stilo verrà sollevato dallo schermo.



Fai scorrere lo stilo mantenendolo a contatto con lo schermo per muovere il Disco di cattura. Questo disegnerà la Linea di cattura: usala per tracciare degli anelli attorno ai Pokémon che vuoi catturare.



L'anello formato dalla Linea di cattura deve chiudersi completamente attorno al Pokémon che si vuole catturare.



Tracciando degli anelli completi, la barra dell'amicizia sotto al Pokémon si riempie. Quando è completamente piena, la cattura si conclude con successo.

NOTA: con alcuni Pokémon, la barra dell'amicizia è visualizzata in cima al touch screen.

Se sollevi lo stilo prima che la cattura sia conclusa, la Linea di cattura scompare. Se non ricominci a tracciare anelli attorno al Pokémon, la sua barra dell'amicizia pian piano si svuota. Continua a tracciare anelli attorno al Pokémon finché non è catturato.

Lo stato d'animo dei Pokémon

Alcuni Pokémon all'interno del gioco hanno comportamenti differenti dagli altri.

Quando un Pokémon è "in preda al panico", cercherà di scappare via dal protagonista quando questi si avvicina, e farà lo stesso anche durante una cattura.

Quando un Pokémon è "in stato di agitazione", ti attaccherà o ti rincorrerà. La sua barra dell'amicizia sarà rossa durante la cattura, e ciò renderà più difficile stabilire un legame. Usa delle Poké Tattiche per calmarlo. Una volta calmato, la barra dell'amicizia tornerà ad essere gialla e potrai riprendere la cattura normalmente.

Per ulteriori informazioni sulle Poké Tattiche, consulta pagina 27.

Fuggire da una cattura

Puoi rinunciare a una cattura e fuggire in ogni momento dal Pokémon che vuoi catturare: tocca l'icona di fuga in basso a sinistra sul touch screen.

NOTA: in alcune situazioni di gioco la fuga è impossibile.

Consigli per la cattura

Quando tenti una cattura, il comportamento del Pokémon che vuoi catturare dipenderà dalla sua specie: alcuni si spaventeranno e cominceranno a correre, altri potranno reagire con aggressività. Se un Pokémon tocca la Linea di cattura, questa viene interrotta. In questo caso devi ricominciare a tracciare anelli con una nuova Linea di cattura.

Se l'attacco di un Pokémon colpisce la Linea di cattura, non soltanto questa s'interromperà, ma lo Styler perderà un po' della sua energia. Se l'energia dello Styler scende a zero, lo Styler si romperà e non sarà più possibile catturare alcun Pokémon. In questo caso il giocatore dovrà riprendere il gioco dall'ultimo Punto di salvataggio utilizzato o dal **menu principale**. Se l'energia dello Styler è bassa, potrai ricaricarla in qualsiasi Punto di ricarica oppure utilizzando una mossa o una Poké Tattica di alcuni Pokémon amici. Lo Styler sarà ricaricato automaticamente ogni volta che aumenta di livello (vedi pagina seguente).

Il livello dello Styler

Completando una cattura, il protagonista guadagna Punti Esperienza. Una volta guadagnato un certo numero di Punti Esperienza, lo Styler del protagonista salirà di livello. Quando lo Styler sale di livello, viene ricaricato, acquista maggiore potenza e la sua energia massima viene aumentata. A ogni cattura viene assegnato un voto, e riceverai Punti Ranger quando catturi un Pokémon per la prima volta con voto di cattura S.

Durante una cattura non c'è bisogno di usare le maniere forti. Il trucco sta nel tracciare gli anelli con leggerezza e velocità. Se cominci a sentire le mani stanche, sospendi il gioco e fai una pausa.

EFFETTUARE CATTURE CON L'AIUTO DI UN POKÉMON

Un Ranger può ricorrere alle abilità dei suoi Pokémon amici durante la cattura. Questo aiuto si chiama Poké Tattica. Esistono diverse Poké Tattiche a seconda dei vari gruppi di Pokémon e delle loro abilità. Per esempio la Poké Tattica di Mudkip può rallentare il Pokémon che vuoi catturare.

Chi è Pichu ukulele?

Pichu ukulele è il Pokémon compagno del protagonista e ha un'abilità speciale chiamata "Ukulele di Pichu".

Quando appare sul touch screen durante una cattura, toccalo e scenderà in campo nello **schermo di cattura** per suonare il suo ukulele.

Pichu ukulele
Tocca Pichu per usare l'Ukulele di Pichu.

Le Poké Tattiche

Ogni Pokémon che accompagna il Ranger può usare una Poké Tattica. Esistono più tipi di Poké Tattiche a seconda del gruppo di Pokémon. Per usare una Poké Tattica tocca l'icona Poké Tattica durante una cattura. Poi tocca il Pokémon che intendi utilizzare e trascinalo fino al punto in cui vuoi che usi la sua Poké Tattica.

Se vuoi annullare una Poké Tattica prima che venga usata, trascina il Pokémon sopra l'icona Poké Tattica.

L'efficacia della Poké Tattica varia a seconda dei Pokémon contro cui viene indirizzata. Se nell'icona della Poké Tattica compare un ▲, essa si rivelerà particolarmente vantaggiosa sferrata in quella cattura. Al contrario, se compare un ▼, la sua efficacia è ridotta rispetto al normale.

Una volta utilizzata la sua Poké Tattica, un Pokémon non può più utilizzarla finché la sua cornice non si è riempita nuovamente. Se decidi di non utilizzare alcuna Poké Tattica, tocca lo **schermo di cattura** per annullare la selezione del Pokémon. Se viene colpito dall'attacco del Pokémon che vuoi catturare durante una Poké Tattica, il tuo Pokémon verrà liberato.

Liberare i Pokémon

Un Pokémon Ranger può portare con sé non più di sette Pokémon. Se a seguito di una cattura il Ranger supera questo limite, un Pokémon dovrà essere liberato. Puoi liberare i tuoi Pokémon anche selezionando LIBERA nel **menu dello Styler**.

Quando liberi un Pokémon, tutti i tuoi Pokémon amici vengono visualizzati sullo schermo inferiore. Tocca il Pokémon che vuoi liberare (puoi selezionarne più di uno). Toccalo una seconda volta per annullare la selezione. Seleziona LIBERA in basso sul touch screen per liberare i Pokémon. Un Pokémon con la mossa Ricarica può ripristinare l'energia del tuo Styler prima di venir liberato.

I Pokémon liberati ritornano da soli al luogo dove erano stati catturati. Poco dopo la loro liberazione, infatti, potrai ritrovarli proprio lì.

MISSIONI E INCARICHI

Missioni

In qualità di Pokémon Ranger dovrai svolgere delle "missioni". Quando ne completerai una riceverai dei Punti Ranger.

Incarichi

I Ranger aiutano anche i cittadini a risolvere i loro problemi. Queste mansioni vengono chiamate "incarichi". Le persone che hanno bisogno dell'aiuto di un Ranger per un incarico sono facilmente identificabili grazie al simbolo "..." che appare sopra le loro teste. Anche quando completi un incarico ricevi dei Punti Ranger.

I Punti Ranger ottenuti completando missioni e incarichi possono essere utilizzati per personalizzare il tuo Styler (vedi pag. 18).

MODALITÀ GRAFEMA

Alcuni Pokémon possono essere evocati attraverso i grafemi del Ranger.

Ognuno di questi Pokémon ha il proprio grafema e può aiutarti durante la tua avventura con le sue abilità speciali.

I grafemi vanno disegnati sul touch screen. Nota che hai a disposizione un tempo limitato per tracciarli, e il conto alla rovescia comincerà quando lo stilo tocca il touch screen. Se sollevi lo stilo il tempo rimanente verrà ricaricato. Tocca l'icona della lista grafemi per controllare tutti i grafemi già registrati.

Raikou ha il potere di saltare lunghe distanze, il che gli permette di superare con un balzo ampie fratture nel terreno che troverai sul tuo cammino.

MOSSE

Che cosa sono le mosse?

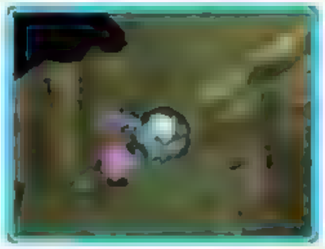
Svolgendo le tue mansioni di Pokémon Ranger, potrebbe capitarti di imbatterti in alcuni oggetti, come alberi caduti o grossi massi, che ti bloccano la strada. Questi oggetti vengono chiamati "ostacoli". Tocca un ostacolo con lo stilo per visualizzarne sullo schermo superiore i dati relativi.

Questi ostacoli possono essere eliminati usando le mosse dei tuoi Pokémon amici.

❶ Una "pietra tonda" richiede la mossa "Azione 2". Tocca un Pokémon amico che abbia la mossa "Azione" con una potenza pari o superiore a 2 e trascinalo con lo stilo fino all'ostacolo.

❷ Seleziona SÌ o NO quando ti viene chiesto se vuoi rimuovere l'ostacolo.

❸ Se sceglierai SÌ, il Pokémon userà la sua mossa.



Il processo di rimozione di un ostacolo si chiama "Eliminazione dell'ostacolo". Alcuni ostacoli richiedono la collaborazione di più Pokémon per essere rimossi. Dopo aver eliminato l'ostacolo, i Pokémon che ti hanno aiutato verranno liberati.

MODALITÀ DI COMUNICAZIONE

Comunicazione wireless DS

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una scheda di gioco per ciascun giocatore.

Materiale necessario

- Console Nintendo DS.....Una per giocatore
- Schede di gioco *Pokémon Ranger: Tracce di luce* .....Una per giocatore

Istruzioni per il collegamento

❶ Assicuratevi che tutte le console Nintendo DS siano spente, quindi inserite le schede di gioco negli appositi alloggiamenti di ciascuna console.

❷ Accendete tutte le console: apparirà il **menu di sistema** della console Nintendo DS.

NOTA: chi usa un Nintendo DS/DS Lite con la **modalità di avvio** impostata su MODALITÀ AUTOMATICA, può passare direttamente al punto 4.

❸ Toccate il pannello POKÉMON RANGER: TRACCE DI LUCE o la relativa icona.

❹ Ora seguite le istruzioni descritte a pagina 37.

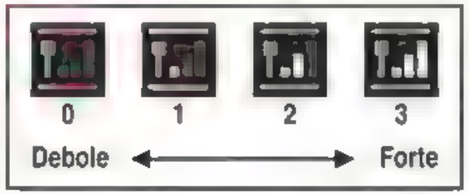
Indicazioni generali per la comunicazione wireless

Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

L'icona , che appare nel **menu di sistema** della console Nintendo DS e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless.

La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la modalità wireless. NON usare questa funzione della console Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei ecc.). Prima di usare un Nintendo DSi/Nintendo DSi XL in una struttura ospedaliera o a bordo di un aereo, assicurati di aver disabilitato la funzione di comunicazione wireless DS nelle impostazioni della console. Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso alla console.

L'icona , che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il collegamento risulterà stabile. Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione del Nintendo DS/DS Lite o il LED indicatore wireless del Nintendo DSi/ Nintendo DSi XL lampeggiano rapidamente.



Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra le varie console si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.
- Per potere utilizzare la comunicazione wireless DS con il Nintendo DSi/ Nintendo DSi XL, è necessario attivarla nelle impostazioni della console.

Come giocare alle missioni cooperative in wireless

Potrai iniziare a giocare alle missioni cooperative in wireless una volta completata la missione "Perlustra l'Antico maniero!".

Alle missioni cooperative in wireless, accessibili mediante la comunicazione wireless del Nintendo DS, possono partecipare fino a quattro giocatori. Il livello del tuo Styler nelle missioni cooperative in wireless è differente da quello nella storia principale.

Proseguendo nella tua avventura, ad un certo punto potrai viaggiare attraverso il tempo toccando la stele del tempo che si trova nella Piazza di Cocona. Seleziona SÌ per fare un salto temporale e giungere alla Piazza di Cocona del passato.

Una volta giunto alla Piazza di Cocona del passato, potrai prepararti per le missioni cooperative in wireless e imparare a giocarci. Entra nel tempio e seleziona SÌ quando ti viene richiesto di salvare la partita.

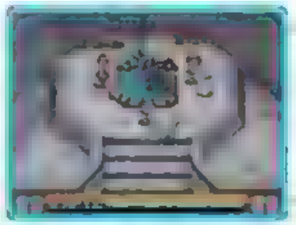
Seleziona CAPOSQUADRA o PARTECIPANTE. Se desideri giocare da solo, scegli la prima opzione.

Se sei caposquadra:

Seleziona la missione alla quale vuoi giocare e poi tocca AVVIA MISSIONE.

Se sei un partecipante:

Seleziona il caposquadra del gruppo al quale vuoi partecipare e poi tocca UNISCITI.



Quando tutti i partecipanti alla missione sono sul teletrasporto blu, ti verrà chiesto se vuoi iniziare la missione. La missione inizierà quando il caposquadra selezionerà SÌ.

Quando completi una missione cooperativa in wireless e selezioni TORNA ALLA PIAZZA, la missione finirà e i tuoi progressi verranno salvati automaticamente. Tocca la stele del tempo nella Piazza di Cocona del passato quando vuoi tornare alla storia principale.

NOTA: Errore di comunicazione

Può capitare che durante la connessione compaia un messaggio di errore come quello mostrato qui a destra. In questo caso la missione fallisce, i tuoi progressi saranno salvati e ritornerai alla Piazza di Cocona.

Compagno templare

I compagni templari sono dei Pokémon che puoi utilizzare nelle missioni cooperative in wireless. Più stemmi del cuore riesci a recuperare durante le tue missioni, più saranno i compagni templari a tua disposizione. Quando due o più giocatori completano una missione assieme, potranno scambiarsi degli stemmi del cuore durante il tempo di bonus.

NOTA: se fallisci una missione, perderai tutti gli stemmi del cuore raccolti.

Scrigni

Durante le missioni potrai trovare degli scrigni. Il tuo compagno templare può effettuare un'eliminazione dell'ostacolo sullo scrigno, che si aprirà permettendoti di ottenere un oggetto. Ci sono diversi tipi di oggetti, compreso quello che ricaricherà l'energia del tuo Styler.

Fallimento di una missione cooperativa in wireless

Nei seguenti casi, la missione fallisce per tutti i giocatori:

- Il tempo scade prima che la missione sia completata.
- L'energia dello Styler di un giocatore scende a zero.
- La comunicazione wireless si interrompe.

Aiuto nella cattura

Sulla testa dei giocatori impegnati in una cattura compaiono due punti esclamativi ("!!"). Potrai aiutarli nella cattura correndo contro il Pokémon che stanno cercando di catturare. Unendo le forze sarà possibile aumentare la potenza della cattura, come nel caso della "cattura in sincro" e della "cattura combinata".

Cattura in sincro

Per effettuare questa cattura sono necessari due giocatori. Comincia a disegnare la tua linea all'inizio della linea dell'altro giocatore. Il colore delle linee di cattura cambierà. Disegnate assieme un anello attorno al Pokémon che volete catturare e avrete una cattura in sincro.

Cattura combinata

Per effettuare questo tipo di cattura sono necessari almeno tre giocatori. Mantieni il Disco di Cattura fermo nello stesso posto finché non cambia colore. A questo punto connetti la tua linea all'inizio della Linea di cattura di un altro giocatore. Una cattura combinata ha successo se disegni un triangolo (tre giocatori) o un rettangolo (quattro giocatori).

Durante una cattura in sincro o una cattura combinata, le Linee di cattura non potranno essere interrotte, anche se vengono toccate da un Pokémon o colpite da un attacco. La linea verrà però interrotta quando un Pokémon tocca il Disco di cattura. Se il disco viene colpito da un attacco, la linea verrà interrotta e inoltre lo Styler perderà energia.

Scaricare missioni attraverso la Nintendo WFC

Utilizzando la Nintendo WFC puoi scaricare diverse rare missioni per *Pokémon Ranger: Tracce di luce*.

NOTA: anche dopo aver scaricato le missioni aggiuntive, alcune di esse potrebbero essere giocabili soltanto dopo determinati progressi nel gioco.

Come configurare la Nintendo WFC

Per utilizzare la Nintendo WFC devi avere a disposizione una connessione wireless a Internet. Dal **menu principale** seleziona RANGERNET e poi IMPOSTAZIONI NINTENDO WFC per configurare la console Nintendo DS.

La configurazione della Nintendo WFC

Per domande sulla connessione alla Nintendo WFC e per sapere a chi rivolgersi per ottenere ulteriore assistenza nell'impostazione della connessione, consulta il manuale d'istruzioni della Nintendo WFC.

NOTA: se hai problemi a connetterti alla Nintendo WFC, leggi la sezione "Risoluzione dei problemi" del manuale d'istruzioni della Nintendo WFC.

Nintendo Wi-Fi Connection

La Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) permette ai giocatori in possesso di *Pokémon Ranger: Tracce di luce* di accedere a contenuti aggiuntivi che si possono scaricare tramite Internet.

- Per poter usare via Internet i giochi per le console Nintendo DS compatibili con questa modalità, prima di tutto devi configurare la Nintendo Wi-Fi Connection sulla tua console. Consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection, accluso a questo gioco, per informazioni dettagliate su come configurare la console Nintendo DS.
- Per completare la configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection, hai bisogno di un dispositivo di rete wireless (ad esempio un router wireless) che disponga di un collegamento a Internet a banda larga.
- Se per il tuo PC disponi soltanto di un collegamento a Internet cablato, avrai bisogno di un Nintendo Wi-Fi USB Connector (chiave USB Wi-Fi Nintendo), venduto separatamente. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.
- Quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection la batteria della tua console Nintendo DS si scarica più velocemente del normale. È quindi consigliabile utilizzare il blocco alimentatore quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection.
- Con i giochi compatibili con la Nintendo Wi-Fi Connection, puoi anche collegarti al servizio tramite determinati hotspot Internet, senza bisogno di particolari impostazioni.
- Puoi consultare le condizioni per l'utilizzo della Nintendo Wi-Fi Connection nel manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection oppure in rete, al sito support.nintendo.com

Per maggiori informazioni sulla Nintendo Wi-Fi Connection, su come configurare la tua console Nintendo DS o per consultare l'elenco degli hotspot Internet disponibili, visita il sito support.nintendo.com

Ricerca delle missioni attraverso la Nintendo WFC

Segui questa procedura per scaricare missioni aggiuntive tramite la Nintendo WFC. Attenzione: il servizio che permette di scaricare le missioni attraverso la Nintendo WFC può essere terminato in qualsiasi momento senza avviso.

Seleziona RANGERNET sul **menu principale**.

Seleziona RICERCA MISSIONI DA SCARICARE.

Seleziona NINTENDO WFC.

Verranno visualizzate le missioni scaricabili. Tocca e scegli la missione che vuoi scaricare.

Quando il download sarà completato, potrai giocare la missione scaricata selezionando GIOCA CON MISSIONI SCARICATE nel **menu Rangernet**.

NOTA: Alcune missioni aggiuntive scaricate potrebbero essere giocabili soltanto dopo determinati progressi nel gioco.

NOTA: Alcune missioni sono accessibili solo come missioni cooperative in wireless (vedi pag. 37) e non possono essere selezionate sul **menu Rangernet**.

RICONOSCIMENTI

Director
Yukinori Torii

Game Design
Hiroshi Igarashi
Yasuhiro Ito
Satoko Harigaya
Hiroshi Munekiyo
Yuusuke Yamaguchi
Takahiro Sawai
Yohei Asaoka
Yuko Shoji
Satoru Tsuji
Ryoji Tanaka

Game Scenario
Akihito Toda

Programming Director
Yasunori Isari

Programming
Hitoshi Matsui
Nobuhiro Seya
Yuki Tsujimoto
Ageha Jinguu
Koji Morikawa
Maximilien Dagois
Takashi Yonemori

Art Director
Yusuke Shimada

Graphic Leader
Sachi Matoba

Graphic Design
Kenichi Higeta
Hiroki Fujiwara
Hiromichi Sugiyama
Kumiko Ito
Yoshie Yamamoto
Nozomi Inomata
Takashi Endo
Kotaro Kitada
Minoru Koga
Kouichi Arisaka

Digital Scape Graphic Management
Kazuhisa Nishimura
Masaya Ishizuka
Yohei Fujikawa

Sound Director
Takuto Kitsuta

Music
Ken-ichi Koyano
SIGERO
Keisuke Oku

Sound Effects
Ayumu Ito

Character Design
Yusuke Shimada
Hiroki Fujiwara

Artwork
Sakae Kimura
Kenichi Koga
Yasuko Sugiyama
Kiyomi Itani
Sachiko Nakamichi
Kyoko Yoshida
Shizuka Numata
Kouki Saitou
Naoki Saito

Script Design
Kazuaki Ichinohe
Yoshinori Honda
Kaito Obara
Kuniaki Shirai
Wataru Ishiyama
Takashi Yamazaki
Kouichi Nomaki
Kouichi Maeda

Debug Environment Support
Takashi Sakuma
Yuuma Kato
Takafumi Misawa
Joe Naha

Debug Support
Toru Inage

Debug
Natsuki Koyama
Ken Tamura
Risa Yoshimura
Jun Ito
Yoshihito Oku
DIGITAL Hearts Co., Ltd.
Yasutaka Hasegawa
Koichiro Hirano
Masato Kise
Keisuke Fukushima
Mieko Yamaji
Mario Club Co., Ltd.

European Localisation
Noriko Netley
Elena Nardo
Kaori Manabe
Chika Tanigaki
Mikiko Ryu
Satomi Honda
Yasuhiro Usui

English Translation
Hisato Yamamori
Tim Hove

English Editing
Kellyn Ballard
Hollie Beg
Blaise Selby
Eoin Sanders

French Translation
Guillaume Didier
Cyril Schultz
Sébastien Lafolie

French Editing
Bertrand Lecocq
Florian Becquereau

German Translation
Michael Ecke
Daniel Heucher
Matthias Wissnet
Michael Kikuchi

German Editing
Anja Weinbach
Ralph Lunt

Italian Translation
Gill George De Gregorio
Marco Sartori
Manuela Suriano
Giaime Carbonara

Italian Editing
Marco Borrelli

Spanish Translation
Alberto Gracia Castellano
Alejandro Martínez Monge
Emilio Gallego Zambrano

Spanish Editing
Esther Sánchez Giráldez
Teresa Cueto Álvarez de Sotomayor

European Graphic Design
Eric Medalle
Bridget O'Neill
Tina Sourinephoumy

Localisation Development
Yoshiharu Tsukuda
Fumiko Sakai
Yasuhiro Ito
Norihide Okamura
Yoshinori Honda
Yuusuke Yamaguchi
Maiko Shindo
Hitoshi Matsui
Sachi Matoba

NOE Localisation Management
Andy Fey
Martin Weers

NOE Localisation Producers
Michaël Hugot
Alessio Danieli

NOE Quality Assurance
Luis Golbano
Andrea De Benedetto
Stefania Montagnese
Ahmed Bounouar
Patrick Thorenz
Andrea Marino
Jesús Gutiérrez
Jonathan Vix
Marie Suffert
Telmo Balesteiro Jarra
Emmanuel Faure
Marianna Sacra
Julia Kraatz
Eric Quast
Hannah Siebert
Salvatore Carfora
Marcello Tridenti
Luca Keller
Giuseppe Maria Carola
Jessica Sánchez Herrera
Mario Maldonado Rodríguez
Ibon Díez Maeztu
Julio Manzaneda
Ben Howard-Hale
Marc Fisher

NOA Product Testing
Masayasu Nakata
Kyle Hudson
Eric Bush
Sean Egan
Teresa Lillygren
Zac Evans
Makiko Szolas
Leland Jones
Thomas Hertzog
Jacob Richards
Patrick Taylor

Localisation Product Support
Kimiko Nakamichi
Ilho Kim
Jonghoon Park
Tomoko Nakayama

Game Design Advisors
Tetsuya Watanabe

Junichi Masuda

Pokémon Graphic Supervisors

Yuri Sakurai
Toya Yoneda
Yufuko Saito
Naoko Yanase

Special Thanks

Kenjiro Ito
Mikiko Ohashi
Tomotaka Komura
Susumu Fukunaga
Toshio Miyahara
Gaku Susai
Kenichi Arai
Jiro Koga
Michiko Takizawa
Koichi Kawase
Gakuji Nomoto
Nobuhiko Yoshida
Misuzu Kanayama
Mitsuyo Matsunaga
Yuichiro Tsumita
Osamu Fujita
Kenji Okubo
Hirokazu Tanaka

Product Management

Masato Ishii
Fumiko Sakai

Progress Management

Yoshiharu Tsukuda

Supervisor

Katsuyoshi Irie

Product Coordinators

Hitoshi Yamagami
Kaori Ando
Takao Nakano
Hideaki Araki
Shusaku Egami
Shunsuke Kohori

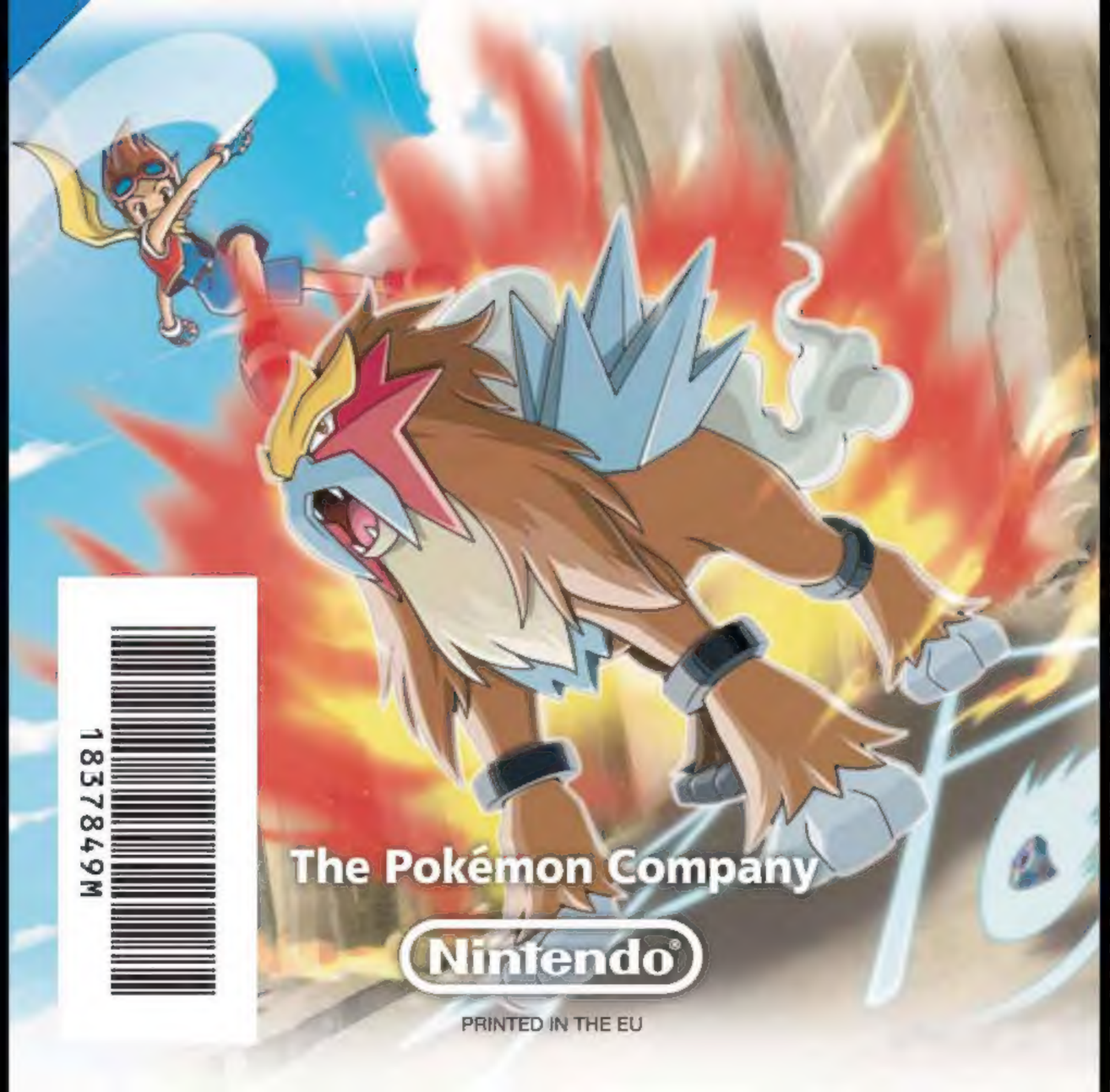
Producers

Hiroyuki Jinnai
Hiroaki Tsuru

Executive Producers

Satoru Iwata
Tsunekazu Ishihara

NOTE


1837849M
The Pokémon Company
Nintendo
PRINTED IN THE EU